

Natten hviler over land og by, og du sover sødt. Nu kommer drømmeånderne listende på besøg for at påvirke dine drømme på godt og ondt ...

Lyt til feernes stemmer, men vogt dig for bøhmændene og Ole Lukøje.

Vil du mon huske din drøm ved morgengry?

Oversigt

When I Dream spilles over en række runder, der svarer til antallet af spillere. Hver runde er opdelt i to faser: Nat og dag. Hver nat skal en spiller – drømmeren – forsøge at identificere elementer efter de spor, som de andre spillere giver.

Hver dag får **feerne** og **drømmeren** point for hvert af de elementer, som drømmeren identificerer korrekt.

Ole Lukøje scorer point, hver gang drømmeren gætter forkert.

Ole Lukøje scorer extra point, hver gang feerne og bøhmændene scorer samme antal point.

Indhold

- 11 drømmeåndekort
(5 feer, 4 bøhmænd og 2 Ole Lukøje)
- 110 drømmekort
(med drømme på begge sider, hver har fire elementer)
- 104 pointbrikker
- 1 seng
- 1 hovedgærde
- 1 bræt
- 1 sovemaske
- 1 timeglas med sand (2 minutter)
- 1 regelbog

Formålet med spillet

I slutningen af spillet vinder spilleren med flest point.

Opstilling

- 1 Læg spillebrættet midt på bordet.
- 2 Stil sengen midt på spillebrættet.
- 3 Drømmekortene har to sider, så sørg for at blande dem grundigt (ved at dreje og/eller vende dem om), og læg dem på sengen. Placer hovedgærdet, så det dækker over et af de elementer. Tildækkede elementer bruges ikke i spillet.
- 4 Stil timeglasset og pointbrikkerne, så alle spillere nemt kan nå dem.
- 5 Tag det antal drømmeåndekort, der svarer til antallet af spillere, og læg resten tilbage i kassen (de bruges ikke i spillet).

Antal spillere	4	5	6	7	8	9	10
Feer	1	2	3	3	4	4	5
Bøhmænd	1	1	2	2	3	3	4
Ole Lukøje	2	2	1	2	1	2	1

- 6 Den ældste spiller starter som drømmeren i den første runde. Spilleren tager sovnmasken og lægger den foran sig.



Spillets forløb

Nat

1 – Fordel rollerne

Drømmeren blander drømmeåndekortene og giver et til hver spiller undtagen sig selv. Hver spiller ser på sit kort uden at afsløre det for de andre spillere. De tilbageværende kort lægges på bordet med bagsiden opad og må ikke afsløres.

Dernæst skal drømmeren dække sine øjne med søvnmasken. Læg det **øverste drømmekort nederst i kortbunken** (sørg for at dreje eller vende det) for at afsløre næste element. Vend timeglasset.

2 – Drømmen

Begyndende med spilleren til **venstre** for drømmeren og fortsættende med uret rundt skal hver spiller give et **spor i form af et enkelt ord**, der beskriver elementet. Fortsæt på denne måde, indtil drømmeren afbryder for at gætte elementet. **Det er muligt at fortsætte bordet rundt i adskillige runder**. Spillerne må ikke give spor, der direkte afslører dele af elementet, eller spor, der lyder som eller kan oversættes til elementet på et andet sprog.

Drømmeren kan når som helst afbryde for at komme med **et – og kun et – gæt**:

- Hvis drømmeren gætter rigtigt, placeres kortet på den **gule** side af spillebrættet.
- Hvis drømmeren gætter forkert, placeres kortet på den **blå** side af spillebrættet.

Spillerne fortsætter dernæst med at tage deres ture på skift med det nye drømmekort, der lige er blevet afsløret.

Vigtigt: Drømmeren må ikke vide, om deres svar var rigtigt eller forkert. Spillerne skal sørge for at være diskrete!

Når de to minutter er gået, må drømmeren forsøge sig med et sidste gæt (det er ikke obligatorisk). Hvis drømmeren vælger ikke at gætte, skal det sidste kort blive liggende øverst på bunken uden effekt.

Præcisering:

- Hvis drømmeren er forvirret og ikke kan finde på et gæt, kan vedkommende springe det nuværende kort over ved at sige: "Pas." Kortet placeres så på den blå side af spillebrættet.
- Hvis en spiller ikke kan finde på et godt spor, kan vedkommende springe sin tur over ved at sige: "Pas."
- Hvis en spiller er mere end fem sekunder om at give sit spor, mister vedkommende automatisk sin tur.
- Hvis en spiller giver et forkert spor, placeres det nuværende drømmekort foran spilleren som en straf. Det fratrækker et point fra spillerens samlede pointscore i slutningen af spillet. Fortsæt med det nye kort, der lige er blevet afsløret, **men sørg for, at drømmeren forstår, at drømmekortet er blevet skiftet**.
- Når kortene placeres på bordet, skal de spredes ud, så spillerne kan se de tidligere elementer.



Dag

1 - Genfortæl drømmen

Inden drømmeren lægger masken, skal hun forsøge at genfortælle sin drøm og prøve at nævne alle de elementer, som hun gættede i løbet af natten.

Når du genfortæller drømmen, må du meget gerne dramatisere begivenhederne. Lad dig inspirere af dine svar til at skabe en sjov, tosset drømmehistorie ...

Eksempel: "I min drøm så jeg en HANE kæmpe mod en VAMPYR om en BURGER, mens en HUND spillede på trommer."

Når drømmeren er færdig med at genfortælle drømmen, må hun tage sovemasken af.

Præcisering: Når drømmeren nævner kortene fra sin drøm, kan de andre spillere dreje drømmekortene lidt, så det bliver lettere at optælle point til sidst.

2 - Tæl point

Spillerne afslører deres drømmeåndekort og får point på følgende måde:

- **Feerne** får 1 point for hvert drømmekort på den **gule** side af spillebrættet (korrekte svar).
- **Bøhmændene** får 1 point for hvert drømmekort på den **blå** side af spillebrættet (forkerte og/eller ignorerede svar).
- **Drømmeren** får 1 point for hvert drømmekort på den **gule** side af spillebrættet. Hun får også 2 ekstra point, hvis hun kan huske **alle** de elementer, der blev placeret på den **gule** side af spillebrættet.
- **Ole Lukøje** skal sammenligne antallet af drømmekort på **hver** side af spillebrættet:
 - = Hvis tallene er **ens**, får de 1 point for hvert kort på den **gule** side samt to ekstra point.
 - ≠1 Hvis der er forskel på et **kort**, får de et antal point, som er lig med den **største** af de to bunker.
 - ≠2+ Hvis der er en forskel på **to kort eller mere**, får de et antal point, som er lig med den **mindste** af de to bunker.

Eksempel: Lise og Eva er feer, og de får 3 point. Tom er drømmeren og får 5 point, fordi han huskede alle elementerne (3 + 2). Amalie og Maria er bøhmænd og får 2 point hver. Jack er Ole Lukøje, og han får 3 point.

3 - Rundens afslutning

Fjern alle drømmekort fra bordet, og læg dem i bunden af bunken (sørg for at dreje og/eller vende kortene). Spilleren til venstre for drømmeren overtager rollen som drømmer i næste runde. Vedkommende tager sovemasken og alle drømmeåndekortene, inklusive det, der blev lagt til side.



Spillets afslutning

Når hver spiller har haft rollen som drømmeren, slutter spillet.

Hver spiller regner sine point sammen – husk at fratække strafpoint for hvert kort, der ligger foran spillerne.

Spilleren med flest point vinder spillet.

Hvis flere spillere har lige mange point, vinder spilleren med færrest strafkort. Hvis det stadig er uafgjort, deler spillerne sejren.

Folkene bag spillet

"Sombrero-wearing Belgians" ønsker at takke Tanguy Greban og Anouk Mertens fra Case Départ, Association des Parents du Centre Scolaire Saint-Barthélémy, Hervé Marly, Bart Van Haver, Floriane Schroeder, Auguste Flores og Timothée Lambry.

Forfatteren ønsker at takke sin familie for inspirationen til sine drømme. Han vil også gerne sige tak til To Keli-gruppen og John Vidalis for deres mange prøvespil.

Thomas ønsker at dedikere dette spil til Christophe Dieu (1974-2016).

A REPOS PRODUCTION game published by SOMBREROS PRODUCTION © SOMBREROS PRODUCTION (2017) • All rights reserved.

Sombreros Production - Rue des comédiens, 22 - 1000 Brussels - Belgium +32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Indholdet i dette spil må kun bruges til personlig og privat underholdning.

Forfatter: Chris Darsaklis

Udvikling: "The Sombrero-wearing Belgians" alias Cédric Caumont og Thomas Provoost

Editorial Assistant: Théo Rivière • Art Direction: Alexis Vanmeerbeek

Layout: Éric Azagury, Cédric Chevalier • Production Manager: Guillaume Pilon



Illustrationer



Gaël Lannurien



Cyrille Bertin



Nicolas Fructus



Vincent Dutrait



Frédéric Navez



Anne Heidsieck



Julien Delval



Jonathan Aucomte



Loïc Billiau



Cyril Nouvel



Éric Azagury



Sébastien Caiveau



Zong



Maëva Da Silva



Swal



Régis Torrès



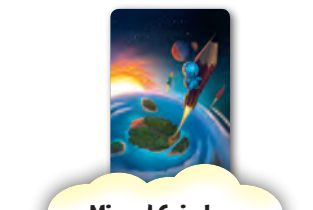
Asterman Studio



Christine Deschamps



Ismael Pommaz



Miguel Coimbra